

PROJECTE DE VIDEOART

Introspecció

Jordi Giné Guixeris

Aitor Gómez Navarrete

Cecilia Iris Caparrós

Maria Navarro Rigual

Toni Santolaria Guimerà

Pau Solà Gil

CONCEPTUALITZACIÓ DE LA IDEA

Per tal de comprendre amb facilitat el nostre projecte de videocreació, es precis començar exposant el procés de conceptualització que s'ha dut a terme fins arribar al producte final.

Abans de procedir a l'explicació, però, és important fer menció a la idea sota la qual es fonamenta el nostre videoart. Des del primer moment, la nostra fita va ser aconseguir expressar la por a la foscor. Per tal d'assolir-la vam decidir prendre com a referència un personatge nictòfob, i situar-lo davant una situació de risc: un espai sumit en l'obscuritat.

La nictofòbia és la por irracional a la nit o la foscor. Aquesta és generada per una percepció distorsionada del cervell del que podria ocórrer en mig de la foscor. Es tracta d'una patologia que erròniament s'associa només als nens, però també es pot desenvolupar en edats adultes. Tot sorgeix de la impossibilitat de veure amb claredat allò que es troba al nostre entorn. Aquest fet produeix en les persones que la pateixen l'ansietat o el pànic d'imaginar possibles amenaces físiques que difícilment podran ser detectades.

El personatge en qüestió és una noia jove que es troba en un espai desconegut. No sabem si es tracta d'una habitació, no podem reconèixer cap objecte que ens permeti identificar on és. L'espai funciona com una mena d'entorn abstracte, el no-res, on es mou la noia al llarg de tota la videocreació, amb l'única companyia d'una espelma, que representa la raó.

L'envaeix un sentiment d'esgarripança tan fort que perd la noció de la realitat. La seva por la porta a distorsionar l'espai que l'envolta. Imagina figures amenaçadores en la foscor, sent sorolls estranys, premonitoris. La seva presència és amenaçadora. Tracta de fugir, però a mesura que les ombres s'apropen a ella, la seva angoixa va en augment. No entèn què li està succeint i la desesperació s'apodera del seu cos i la seva ment. Es mou d'un costat cap a l'altre, gira el cap compulsivament, cada vegada més ràpid, cada vegada amb més intensitat.

De sobte, desperta estirada a terra amb els ulls oberts. Envoltada d'objectes que envaeixen l'espai, cobreixen el seu cos i el sepulten. Com si es tractés d'un ritual. Però són en realitat els objectes que han anat apareixent en forma d'ombra a la vegada que ho feien a la seva ment.

Tot és fruit de la seva imaginació. No hi ha figures amenaçadores, són les ombres de simples objectes quotidians. Així, el que la protagonista ha experimentat és un procés intern que sobrepassa els límits de la seva ment i esdevé físic. Tot el que imagina es converteix en real.

L'objectiu és suscitar en l'espectador una reflexió sobre la naturalesa de la por, i oferir una explicació metafòrica sobre com es produeix aquest sentiment en els éssers humans. En altres paraules, expressar la relació estímulo-resposta que es produeix al nostre organisme, però a través d'una construcció simbòlica. Quan experimentem el sentiment de por, allò que duem a terme és portar un pensament intern (estímul), a la realitat física (resposta).

La por és un sentiment, i com a sentiment, és un procés únicament mental. ¿Quins motius reals té la noia per a sentir por? Aquests motius no hi són, o són senzillament inexplicables, perquè ens resulta impossible accedir al coneixement de la ment. Tot i així, la noia té por, i aquesta por la condueix a un seguit d'accions que resulten del tot incomprensibles per a qui no la pateix.

Tanmateix, el que pretenem és expressar la por a la foscor però no com una fòbia com a tal, no com una patologia estranya o irracional, sinó com un sentiment natural i humà. La nostra intenció, per tant, és la de crear un vincle emocional amb l'espectador. Un vincle que el permeti empatitzar amb el personatge i que el faci sentir la por com a pròpia, com si ell mateix la patís.

DISSENY DE LA VIDEOCREACIÓ

El disseny de la nostra videocreació es basa en la utilització d'un espai tancat, abstracte i fosc. Per fer-ho, vam utilitzar el plató de la facultat i el vam enfosquir al complet. La idea consisteix a representar un espai minimalista, que simbolitzi la seva ment, la imaginació i els pensaments.

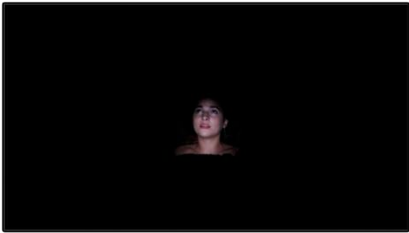











Tot el que l'envolta és fosc, a negre, amb l'única excepció d'una espelma, que la porta a través dels seus pensaments i es una metàfora de la raó. A partir d'aquesta idea, fem servir un esquema de llum de contrast, on les dues fonts de llum que apareixen són, d'una banda, l'espelma en la seva funció de guia, i de l'altre, una il·luminació focal que permet la presència d'ombres a la cara i el cos del personatge, així com al seu entorn, formant figures estranyes.

La fotografia es fonamenta en la subjectivitat del personatge. L'ús de plans oberts ens permet situar al personatge en aquest espai abstracte i desconegut que és la seva ment, i reforça la idea de soledat en la foscor. D'altra banda, la presència de primers plans, dotats d'una gran subjectivitat, ajuda a transmetre el sentiment de por, el seu neguit, la seva desesperació. Quant a la composició, com dèiem anteriorment es tracta d'un espai fosc i minimalista, on les línies compositives conformen un indret desconegut. No sabem on es troba el personatge, i sembla que floti en aquest espai, com els pensaments de por ho fan a la seva ment.

A l'hora de crear les ombres, hem fet servir el contrast entre la llum i la foscor. La majoria han estat creades a partir d'objectes quotidians, que penjàvem del sostre amb l'ajut d'un cordill. D'altres però, els duiem a terme amb la simple exposició dels objectes front el personatge.

Finalment, els sons que sentim pertanyen al procés de postproducció. Ens hem inspirat en sons metàl·lics, cops, vibracions o fins i tot sons de campanes per tal de crear en l'espectador una sensació premonitòria, en la falsa impressió que alguna cosa li succeirà al personatge.

STORYBOARD

Escena: 1	Escena: 1	Escena: 1
		
Primer contacte amb la foscor, el no-res	La protagonista perd l'orientació	Mostres de por i esgarrifança
Escena: 1	Escena: 1	Escena: 1
		
La protagonista perd la noció espai-temps	Apareix l'espelma, la raó	S'aferra a la raó per combatre les seves pors
Escena: 1	Escena: 1	Escena: 1
		
La protagonista topa amb les ombres imaginaries	Ella prova de fer front a les seves pors	S'amaga
Escena: 1	Escena: 1	Escena: 1
		
La protagonista comença a despertar	L'ombra l'empresona	La protagonista desperta envoltada de tots els objectes que l'horroritzaven